Клятва Плутовства

Вариант клятвы паладина

Еле освещённая в эту тёмную ночь, тяжелая каменная кладка банка выглядит почти так же внушительно, как и два охранника перед дверью. Внезапно налетел холодный, шепчущий ветерок, и стражники начали переминаться на месте, внезапно почуяв страх. Едва глаза одного из них взглянули в тень ближайшей аллеи, как он мгновенно замер, развернулся и бросился прочь вниз по улице, а его товарищ уже догонял его. Из аллеи вышла девушка-гном, улыбающаяся и что-то насвистывающая, после чего пружинящей походкой двинулась вперёд, чтобы получше осмотреть хранилище.

Женщина-человек, одетая в чернёную кожу, сидит на крыше и после нескольких часов ожидания наконец замечает повозку, везущую сокровища барона. Она взмахивает рукой, и лошади переходят в лёгкий галоп. Спускаясь молча сверху, она говорит себе, что бедные этого города сегодня не будут голодать.

Положив карты на стол и сгребая деньги в горшок, одетый в броню эльф улыбается. «Должно быть, это моя счастливая ночь» - говорит он, в то время как его рука гудит почти незаметной божественной энергией.

Даже у тех, кто утверждает, что находится вне закона, есть свои правила, свои собственные кодексы и методы не допускать того, чтобы воры пошли друг против друга и против тех, кто слишком беден, чтобы противостоять им. С этой целью некоторые из паладинов, ходящих по лезвию закона, приносят клятву Плутовства, торжественный обет, согласно которому они не клянутся избегать воровства, обмана и удара в спину, но обязуются следить за тем, чтобы те, кто идут по пути воровства, сосредоточили свои усилия в правильном направлении и служили бедным и несчастным, а не грабили тех, у кого уже нечего брать.

Паладин, давший эту клятву, считает, что борьба со злом через воровство является его святым долгом, разделяя богатства богатеев, грабителей-баронов и драконов между бедными, а взамен обретая общественную благодарность и деловые связи. Обретшие власть и деньги бедняки по своей природе будут исцелять основу своего города, и паладин Плутовства считает, что небольшие преступления, против заслуживающих того целей, полностью оправданы в служении этой более далеко идущей цели.

Паладины, присягающие этой клятве, известные либо как Рыцари-Плуты, либо как Инфорсеры[1], в зависимости от того, предпочитают ли они уловки или грубую силу в качестве инструмента для поддержания справедливости через преступления. Такие паладины обычно одеваются в кожу, воронёные доспехи, или, иногда, тёмные латы, если скрытность считается менее важной, чем защита.

1) Инфорсер (амер.жарг.) - член гангстерской банды, функцией которого является принуждение к выполнению её требований или приведение в исполнение её приговоров

Догматы Плутовства

Хранимые в тайных томах благочестивых и праведных воровских гильдий, догматы Плутовства существуют, чтобы поддерживать и притворять в жизнь профессиональный кодекс чести среди негодяев и прохвостов, дабы использовать воровство в качестве умения, помогающего обществу, а не вредящего ему.

Не кради у угнетаемых. Вы используете свои навыки для службы бедным. Никогда не пользуйтесь своими способностями против них, только на их благо. У богатого можно украсть больше, да и пользы от этого будет куда как больше.

Дари нуждающимся. Делитесь своим богатством, дарите его тем, кто беден или тем, кто может помочь другим вместо вас. Щедрость - это первый и зачастую единственный способ исцелить зло в этом мире.

Воровская честь. Оставайтесь верным и помогайте тем, кто стоит рядом с вами, и убедитесь, что они получают справедливую плату за свои усилия. Не пытайтесь препятствовать актам воровства, если они не причинят вреда бедным или не повлекут значительных негативных последствий.

Сначала думай, потом делай. Словами можно победить врага ещё до того, как тот обнажит клинок. Старайся не обнажать и свой клинок слишком быстро - надейся на свой язык, острый ум и чёткий план, а не прибегайте к откровенному насилию.

Тщательно выбирай свои цели. Хотя богатство можно получить от любого, приложите все усилия для того, чтобы ориентироваться на тех, кто заслуживает того, чтобы лишиться средств к существованию. Крадите у рабовладельцев прежде чем у торговцев, у деспотов прежде чем у выборных чиновников и у драконов прежде чем у их невольных слуг.

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания Клятвы Плутовства

Уровень паладина	Заклинания
3	*маскировка [disguise self], поспешное отступление [expeditious retreat]*
5	*бесследное передвижение [pass without trace], поиск ловушек [find traps]*
9	*притворная смерть [feign death], замедление [slow]*
13	*смятение [confusion], свобода перемещения [freedom of movement]*
17	*изменение памяти [modify memory], создание прохода [passwall]*

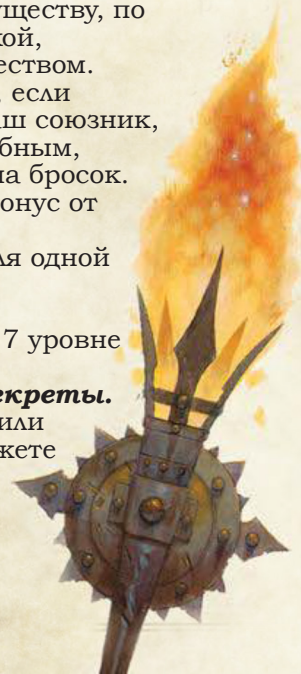
Божественный канал

Когда вы даете эту клятву на 3 уровне, вы получаете знание воровского жаргона и следующие два варианта использования Божественного канала.

Благословение Крадущегося. Действием вы можете освятить себя и своё оружие силой хитрости, которой вы поклоняетесь. В течение минуты раз в ход вы можете наносить дополнительно 2к6 урона ядом существу, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом. Преимущество не нужно, если в 5 футах от цели есть ваш союзник, который является дееспобным, и если у вас нет помехи на бросок. Вы не можете получить бонус от Божественного Канала и Скрытной Атаки плута для одной и той же атаки.

Дополнительный урон увеличивается до 3к6 на 7 уровне и до 4к6 на 11 уровне.

Профессиональные секреты. Словом, тайным жестом или простой молитвой вы можете улучшить своё проворство и ваш шанс на успех.



В течение 1 часа вы можете добавлять ваш модификатор Харизмы для проверки одной из следующих проверок, которую Вы выбираете при активации этой способности: Ловкость (Акробатика), Сила (Атлетика), Мудрость (Проницательность), Ловкость (Ловкость рук), Ловкость (Скрытность), использование воровских инструментов или использование одного из игровых наборов.

Кроме того, всю длительность этого умения вы инстинктивно узнаёте сколько ценностей несёт с собой любое существо, которое вы видите, вне зависимости от того, как хорошо они спрятаны. Ценности, спрятанные в межпространственных хранилищах, таких как *Сумка хранения* или *Леомундов потайной сундук*, не учитываются.

Аура Уловок

Начиная с 7-го уровня, незримая магия уловок окружает вас, незаметно поддерживая вас и ваших ближайших союзников. Вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас добавляют 1к6 к своим броскам всякий раз, когда они делают проверки или спасброски Ловкости.

В дополнение, броня больше не даёт вам помех на проверки Ловкости (Скрытность), а броня, в которой вы по умолчанию не получаете помеху, даёт вам преимущество.

На 18 уровне радиус действия ауры увеличивается до 30 футов.

Ухищрение

Начиная с 15 уровня, когда вы получаете урон от существа или любого другого источника и находитесь в как минимум 20 футах от частичного укрытия, в можете потратить реакцию для того, чтобы совершить спасбросок Харизмы против Мудрости существа(в случае, если атаковало не существо, сложность равняется 12). Если вы преуспеваете, вы движетесь на 20 футов в укрытие(не провоцируя атак), не получая урон, а также можете совершить действие Засада, не тратя действие. Если вы проваливаете спасбросок, вы получаете урон как обычно. Вы должны окончить продолжительный отдых для того, чтобы использовать умение повторно.

Маска Легенд

С 20 уровня вы можете призвать и надеть маску легендарного мастера-вора, чья ткань сливается с тьмой позади вас.

На 1 минуту вы получаете следующие бонусы:

- Темное зрение 60 футов.
- В 15 футах от вас природный яркий свет становится тусклым, а тусклый свет становится тьмой.
- Вы можете бонусным действием наложить *глухоту/слепоту [blindness/deafness]* как заклинание 3-го уровня без траты ячеек заклинаний. Нельзя повторно использовать это свойство в течение 24 часов на враге, который преуспевает в спасброске.

После использования этой способности, вы не можете воспользоваться ею вновь, пока не окончите продолжительный отдых.

CREDITS:

Designed by /u/the_singular_anyone
Photoshop by /u/the_singular_anyone
Visit WALROCK HOMEBREW for more!
http://walrock-homebrew.blogspot.com/
Art by Alex Tomberg, Per Oyvind Haagensen, Ray Lederer, Claudio Pozas, and Jason A. Engle

Special thanks to the kind folks of reddit, and /u/skybugl 2 for his amazing Photoshop guide!
Перевод: Kerantis, r0ot35, DUNGEONS_GUEST
Вёрстка: FtZ, для Dungeons_ru